

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Permasalahan pandemi Coronavirus disease 2019 (COVID-19) yang terjadi di dunia dari Maret 2020 -telah mempengaruhi segala faktor kehidupan sosial masyarakat, termasuk sistem pendidikan. Dalam upaya pencegahan penyebaran virus tersebut di masyarakat, berbagai fasilitas publik termasuk sarana pendidikan dianjurkan untuk dapat diselenggarakan. Saat pandemi, proses pembelajaran dilakukan dari rumah. Proses pembelajaran dari rumah dapat dilakukan melalui beberapa media, salah satunya dengan memanfaatkan fasilitas electronic learning (*e-learning*). Komponen media *e-learning* yang digunakan dalam pembelajaran daring mencakup teknologi berbasis video, gambar, audio digital (podcast), schoology, dan multimedia [1].

Implementasi sistem *e-learning* sebagai salah satu media pembelajaran dengan media daring memiliki beberapa karakteristik yang harus terpenuhi, yaitu:

- 1) Memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran;
- 2) Menggunakan metode instruksional seperti contoh dan latihan untuk meningkatkan proses pembelajaran;
- 3) Menggunakan beberapa elemen media, seperti gambar dalam penyampaian materi pembelajaran;
- 4) Dapat bersifat synchronous learning ataupun asynchronous learning;
- 5) Membangun pemahaman dan keterampilan peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik secara individu ataupun kelompok.

Selain karakteristik *e-learning* tersebut, hal lain yang perlu untuk diperhatikan adalah aspek *user experience* yang dapat menentukan kepuasan pengguna terhadap sistem *e-learning* [2].

Analisis terhadap implementasi karakteristik dan *usability* sistem *e-learning* menjadi perlu dievaluasi untuk menentukan kualitas terhadap fungsionalitas dan operasional *e-learning*. Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* pada *e-learning*, *usability testing* dan *heuristic evaluation* (HE) atau evaluasi heuristik adalah yang yang paling umum digunakan dalam domain web [3]. Kedua teknik tersebut dinilai cukup baik dalam menilai website, namun penelitian terbaru mengungkapkan bahwa efektivitas evaluasi pengguna juga dapat digabungkan dengan kuesioner. Kuesioner adalah metode evaluasi *usability* yang populer, berisi penilaian subjektif pengguna sehingga perlu dikombinasikan dengan teknik lain seperti metode evaluasi heuristik. Metode evaluasi heuristik adalah metode yang cukup sederhana untuk diimplementasikan dalam proses evaluasi *e-learning*, beberapa keuntungan dari metode evaluasi heuristik adalah relatif ‘murah’ cepat dan implementasinya mudah[4].

Proses evaluasi pada metode heuristik dilakukan oleh beberapa ahli (disebut evaluator atau user expert) dalam upaya menemukan permasalahan yang terdapat pada fungsionalitas sistem dan menemukan masalah *usability* dalam desain antarmuka suatu produk, sehingga bisa menjadi bagian dalam proses pembuatan desain *iterative* dan untuk menyempurnakan evaluasi terhadap website digunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur kepuasan pengguna. Diantara berbagai jenis kuesioner, metode *System Usability Scale* (SUS) merupakan metode pengukuran yang tergolong cepat untuk mengetahui kepuasan terhadap *usability* dari sebuah sistem [5]. Penelitian sebelumnya telah mengimplementasikan penggabungan metode ini dengan melibatkan tiga user

expert yang digunakan untuk mengevaluasi. Penggabungan metode evaluasi heuristik dan metode lain selain SUS sudah dilakukan, yaitu: penggabungan evaluasi heuristik dan webuse dengan objek berita online Prokal.Co, dalam penelitian terlebih dahulu dilakukan pemetaan kriteria/prinsip yang terdapat pada evaluasi heuristik dan juga webuse, dapat juga disebut menggabungkan dua metode menjadi satu sehingga kuesioner yang dibutuhkan hanya satu, dengan responden adalah user bukan expert [6]. Berikutnya, penggabungan metode evaluasi heuristik dan think aloud dengan objek portal berita online, dalam penelitian ini hasil evaluasi heuristik didapatkan severity rating's problem untuk seluruh prinsip heuristik (bukan per prinsip) dan dari think aloud didapatkan hasil perhitungan efisiensi dan efektifitas dari laman portal berita online yang dijadikan objek penelitian. Adanya urgensi untuk menerapkan sistem elearning yang baik di era pandemi ini dengan melakukan evaluasi menggunakan metode SUS dan metode HE, maka hal tersebut menjadi pokok persoalan dalam penelitian ini. Studi kasus pada penelitian ini adalah STIE Muhammadiyah Kalianda [7].

Penggunaan *e-learning* di STIE Muhammadiyah Kalianda saat ini sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting. Selain karena tuntutan di era pandemi dan proses migrasi sistem yang baru saja dilakukan pada *e-learning* STIE Muhammadiyah Kalianda, maka evaluasi terhadap sistem elearning juga menjadi penting untuk menjamin proses pembelajaran yang efektif [8]. Dari permasalahan-permasalahan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah melakukan evaluasi *e-learning* terbaru yang dimiliki STIE Muhammadiyah Kalianda dengan menggunakan metode evaluasi heuristik (HE) dan Kuesioner SUS agar *e-learning* dapat lebih mudah digunakan dan dipelajari oleh pengguna [9].

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan, rumusan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah [10]:

1. Bagaimanakah mengukur kepuasan pengguna *e-learning* menggunakan metode Evaluasi Heuristik pada mahasiswa STIE Muhammadiyah Kalianda.
2. Bagaimanakah mengukur kepuasan pengguna *e-learning* menggunakan *system usability scale* pada mahasiswa STIE Muhammadiyah Kalianda.

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu untuk mengevaluasi dan menghasilkan nilai pengukuran kepuasan pengguna *E-learning* pada Mahasiswa STIE Muhammadiyah Kalianda.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan nilai tingkat kepuasan mahasiswa pengguna *E-learning* dengan menggunakan 2 metode yaitu metode Evaluasi Heuristik dan *system usability scale*.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini dapat memberikan saran dan masukan terhadap STIE Muhammadiyah Kalianda untuk dapat dijadikan bahan perbaikan untuk Meningkatkan dan menambah cakrawala keilmuan terkait dengan pengembangan *e-learning* sehingga bisa menjadi rujukan atau dasar untuk melakukan penelitian-penelitian pengembangan *e-learning* selanjutnya.

## **1.6. Lokasi**

Penelitian ini berlokasi di STIE Muhammadiyah Kalianda Lampung Selatan tepatnya di Jl. Trans Sumatera Jati Permai Kelurahan Way Urang Kalianda Lampung Selatan.

## **1.7. Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini menggabungkan dua metode untuk mengevaluasi *usability* pada elearning yaitu metode Evaluasi Heuristik dan System *Usability Scale* (SUS). Evaluasi heuristik (heuristic evaluation atau HE) dikenal sebagai salah satu metode inspeksi *usability* yang murah karena membutuhkan resource yang tidak banyak namun sangat memungkinkan dapat menemukan berbagai permasalahan (kritis atau non kritis), sedangkan kuesioner SUS dikenal memiliki keunggulan sebagai alat evaluasi yang mapan untuk mengukur kualitas perangkat lunak

## **1.8. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- b. Bab II Landasan Teori, berisi tentang penelitian terkait dan landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian ini.
- c. Bab III Metode Penelitian, mengulas tentang alat dan bahan, waktu dan tempat pelaksanaan, prosedur, serta metode yang digunakan pada penelitian ini.
- d. Daftar Pustaka, Berisi tentang referensi-referensi yang digunakan penulis

sebagai acuan dan penunjang serta parameter yang mendukung penyelesaian masalah ini baik secara praktis maupun teoritis.

